SUMÁRIO

I. CONTEXTUALIZAÇÃO DO AUTOR E DA OBRA

ODISSEIA

A *Odisseia* é um dos primeiros poemas da história de nossa cultura e uma das principais referências da literatura universal. Foi composto na região do Mar Mediterrâneo.

O poema narra uma história de batalhas seguindo a jornada do herói, suas aventuras e peripécias. Em seu tratado sobre poesia, a *Poética*, Aristóteles, filósofo grego da época, definiu o termo técnico peripécia como "a mudança dos acontecimentos em seu contrário".

A história é sobre Odisseus — também chamado de Ulisses —, que, em uma longa viagem de volta para casa, empenha-se em superar obstáculos de todo tipo para conseguir cumprir sua tarefa. Sua história possibilita diversos níveis de leitura e interpretação; o mais imediato é o que compreende seu percurso como metáfora da vida e do caminho para o autoconhecimento e para o conhecimento do diferente (seres humanos, monstros, terras e mundos extraordinários).

O texto inaugura um gênero literário chamado *nóstos* (poemas de retorno). Os recursos narrativos e as figuras de linguagem empregadas por Homero são usados até hoje no cinema, na literatura, nos discursos políticos etc.

Estudo de composição em anel para a página 41

a prática remete à percepção circular do tempo característica dos povos da Antiguidade, que se opõe à ideia de um tempo histórico e linear, mais ligada ao surgimento da escrita.

Os mais interessantes para nós são:

Composição em anel ou *ring composition*: o poeta parte de um ponto e retorna a esse mesmo ponto depois de avançar em sua narrativa. Ele pode usar frases, palavras ou temas idênticos para fechar em círculo uma micronarrativa.

Cena típica: o desenho de um conjunto de ações que se repetem com personagens variados.

Analepse ou *flashback*: narrativa que volta a um tempo passado.

Metamorfose: por ação de algum deus, o herói, ou o próprio deus, se transforma em animal ou em uma pessoa.

Símile: comparação prolongada, estendida.

Esses recursos permeiam o tecido de obras antigas e modernas.

Castro alves usa o recurso da *ring composition* na canção de uma escrava no poema intitulado "Tragédia do Lar":

Eu sou como a garça triste
Que mora à beira do rio, As orvalhadas da noite
Me fazem tremer de frio.

Me fazem tremer de frio
Como os juncos da lagoa;
Feliz da araponga errante
Que é livre, que livre voa.

Que é livre, que livre voa
Para as bandas do seu ninho,
E nas braúnas à tarde
Canta longe do caminho...

RESUMO

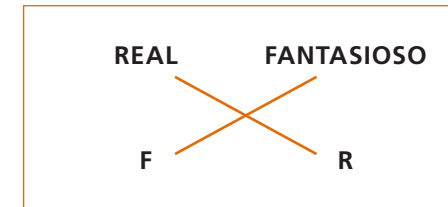
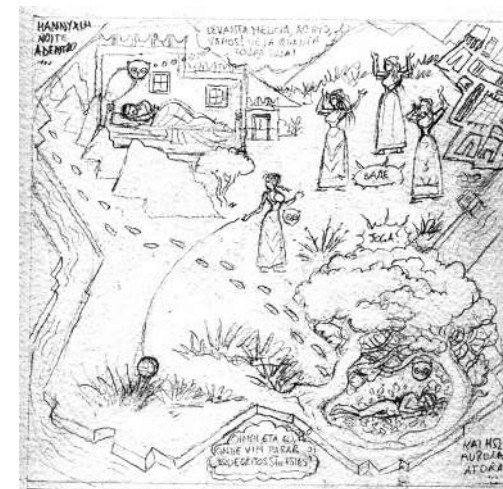
O livro trata do retorno de Ulisses-Odisseus para seu palácio, em Ítaca, 20 anos após sua partida para a guerra de Troia. Ele será o último dos gregos a chegar à pátria depois de ter navegado por mares desconhecidos, enfrentado perigos e conquistado amigos. Em sua viagem ele perdeu tudo o que tinha; os amigos feácios, porém, deram-lhe muitos presentes e o ajudaram a voltar para casa.

Quando Odisseus retorna, precisa enfrentar um derradeiro desafio, pois sua casa foi ocupada por príncipes pretendentes à mão da rainha Penélope, sua mulher. Eles passam o dia comendo e bebendo, consumindo as riquezas de Odisseus e de seu filho Telêmaco e cobiçando Penélope. Este é um dos motivos pelos quais ele volta.

Outro motivo, mais poético e forte que esse, está escondido nas palavras do poeta. Odisseus deve voltar para narrar sua própria história e ser eternizado. Pela palavra e pela poesia ele vai garantir sua glória. Com esse tema, o poeta valoriza os aedos, poetas cantadores do mundo antigo, que recitavam histórias de guerras e glórias para eternizá-las. Eram como os repentistas nordestinos atuais.

Em sua estrutura narrativa, a história tem o que se costuma chamar de "tempos mortos", ou seja, momentos de repouso para o ouvinte ou leitor, quando o poeta repete palavra por palavra uma mesma mensagem ou história proferida anteriormente. Esses trechos têm a função de demonstrar a duração da ausência de Odisseus.

As aventuras podem ser verídicas, ficcionais e até mesmo uma leitura simbólica do real. Podem até mesmo ser invenção, inaugurando a discussão sobre o que é e qual é a essência da arte. A viagem, inclusive a descida ao inferno, pode ser uma introdução ao estudo da moral.

O poema é complexo, um grande quiasma – figura de linguagem muito utilizada na Bíblia que joga com um raciocínio que cruza dois pares, por exemplo: "os que semeiam chorando, colhem cantando" ou "enquanto você vem com o fubá eu já tenho o bolo". O quiasma maior é o jogo estabelecido entre o **real** e o **fantasioso**, e pode ser formulado assim: "os que vão fazer muita fantasia chegam a muitas realidades".

Além do paralelismo entre Odisseus e Telêmaco, seu filho, há o paralelismo cruzado entre Odisseus e Agamêmnon (que volta e é morto pela mulher) e entre Telêmaco e Orestes (que vinga Agamêmnon). O grande suspense é se Penélope vai fazer a mesma coisa que Clitemnestra fez com Agamêmnon.

Estudo para representação visual do quiasma da página 16
com os caminhos cruzados que proporcionam
o encontro de Nausícaa com Odisseus

PERSONAGENS PRINCIPAIS

ODISSEUS é versátil, tem muitos modos de ser, é um *polytropos* (*poli* = muitos + *trópos* = modo) um Macunaíma, um tipo MacGyver. Um sujeito virador, bom de papo, mentiroso, feio, inteligente, prudente, baixinho e cambota, com pernas em arco, como as do Garrincha. Além disso, ele tem os pés no chão, não se vê como um deus. Fica bonito graças à intervenção de Atena. Como marinheiro, fracassa: perde todos os companheiros e deixa a mulher sozinha por 20 anos, quase perdendo-a junto com seu reino. Mas Odisseus é tenaz, o único que não embarca no ópio dos lotófagos e que resiste ao churrasco das vacas de Hélios. Ele tem um segredo com Penélope: a cama deles é feita sobre uma árvore e não pode ser mudada de lugar. Isso é importante: os dois têm uma forte ligação – são espertos, maliciosos e sedutores. Não se trata de um "amor romântico", mas de uma parceria para a realização do projeto de preservar Ítaca.

Epíteto: Engenhoso, divino, sofrido.

PENÉLOPE é a rainha de Ítaca, esposa de Odisseus. É dissimulada, um alter-ego do protagonista. De dia, tece, e de noite, desfaz a trama da mortalha com a qual enrola todos os pretendentes. Não há provas de que foi fiel, e tampouco de sua infidelidade. Penélope é uma espécie de poeta dos tecidos. É como uma bordadeira que escreve a história em seu bordado.

Epíteto: Ajuizada.

TELÊMACO deve se tornar outro Odisseus, deve crescer em coragem e força moral. Suas histórias são paralelas. Telêmaco ainda é um menino, precisa se tornar adulto para vingar o pai e matar os pretendentes de sua mãe. Alguns teóricos dizem que ambas as histórias (pai e filho) são uma viagem do conhecimento sobre o próprio eu. Eles precisam viajar, sair do lugar, para se encontrar. Odisseus deve resgatar seus domínios. Telêmaco deve se tornar adulto.

Epíteto: Ajuizado.

O **AEDO** é o cantador e músico, está sempre acompanhado da lira e representa Homero: como ele, todos os aedos da História são cegos, pois seguem uma inspiração interior. De alguma forma, ao contar sua história, o próprio Odisseus torna-se um aedo.

Epíteto: Divino.

PERSONAGENS MITOLÓGICOS

ATENA é a grande deusa do poema. É a deusa da inteligência estratégica, associada à coruja, que pode até ver no escuro. Só protege Odisseus porque o tem em alta conta: é estrategista como ela e assim pode honrar seu nome.

Atributos: A coruja – no livro, sempre que a ave aparece, Atena está presente.

Epíteto: Viso-Murucututu – referência a uma conhecida canção de ninar.

POSEIDON é o deus do mar que ficou ofendido com a agressão que Ulisses cometeu contra seu filho, o ciclope Polifemo. Por isso, opõe-se à volta do marinheiro. Observe: os deuses são representados com contornos azuis ou coloridos para indicar que não estão presos ao mundo dos homens.

Atributos: O tridente.

Epíteto: Trevoso-remoinho.

HERMES é o mensageiro dos deuses e também o condutor das almas no além. Ajuda Odisseus em diversas ocasiões.

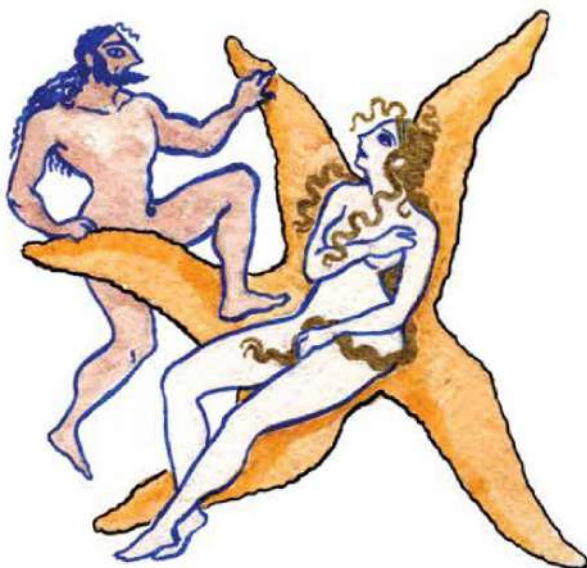
Atributos: O caduceu e as sandálias aladas.

Epíteto: Vara d'Ouro.

CONTEXTUALIZAÇÃO DA OBRA EM SEU TEMPO

A guerra de Troia, narrada na *Ilíada* e imediatamente anterior à *Odisseia*, é situada cronologicamente por volta de 1182 a.C., em plena época Minoica e anterior, portanto, no ápice da civilização grega do século VI a.C.

A *Odisseia* remonta também a um período de formação dos alfabetos e da escrita, traçando uma ponte ideal entre o fim dos povos nômades da Idade do Ferro, pastores e caçadores, e a implementação definitiva da civilização agrícola com suas cidades, administração e leis (a elaboração do *Pentateuco* – os primeiros cinco livros do Antigo Testamento – é pouco anterior, de aproximadamente 1200 a.C.).

Junto à epopeia de tradição acádia, o *Gilgámesh*, a *Ilíada* e a *Odisseia* são os poemas épicos mais antigos conhecidos no Ocidente. Eles remetem às memórias de povos muito antigos, no tempo em que existiam os aedos, poetas de corte que se acompanhavam com a lira. Personificação de todos os aedos, Homero teria sido responsável por organizar este conjunto de tradições.

Os deuses
Ares e Afrodite,
desenho da página 30

SOBRE HOMERO

A autoria da *Odisseia* – e da *Ilíada* – é tradicionalmente atribuída a Homero, poeta épico sobre o qual temos poucas informações e cuja real existência é até questionada. Ele teria nascido em Esmirna, na atual Turquia, localidade próxima de onde o arqueólogo Heinrich Schliemann encontrou, em 1870, algumas ruínas identificadas como a cidade de Troia. Diversas cidades reivindicam ter sido a pátria do poeta, que, segundo alguns historiadores, teria vivido no século XI a.C. e, segundo outros, por volta do século VII a.C.

O problema da real autoria do poema ou mesmo da existência histórica de Homero é conhecido como Questão Homérica.

OS AUTORES

Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa é professora titular de Língua e Literatura Grega na Universidade Federal de Minas Gerais, onde graduou-se em Português/Grego. Ela se dedica a pesquisar a tradição antiga e a retomada dos gregos na literatura e no teatro brasileiros, entre outros temas. Participou da elaboração do *Dicionário Grego-Português* e desenvolve trabalhos, também, nas áreas de Teorias da Tradução, Lexicografia, Semântica e Análise do Discurso. Traduziu as peças *Icneutas*, de Sófocles, *Medeia*, *Electra* e *Orestes*, de Eurípides.

Piero Bagnariol nasceu na Itália e veio para o Brasil em 1992. Quadrinista e grafiteiro, é um dos fundadores da revista *Graffiti 76% quadrinhos*, que edita desde 1995, e autor do álbum *Um dia uma morte*, com roteiro de Fabiano Barroso. Com Barroso e outros autores publicou também o *Guia ilustrado de graffiti e quadrinhos*. Em parceria com seu pai, o médico Giuseppe Bagnariol, abraçou o desafio de transpor *A Divina Comédia*, de Dante, em quadrinhos para a Editora Peirópolis.

II. ORIENTAÇÕES PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

MATERIAL DE APOIO PRÉ-LEITURA

PARATEXTOS

Na orelha do volume, como um prelúdio, há uma paródia montada com textos de Carlos Drummond de Andrade e Manuel Bandeira, na qual buscamos indicar a ciranda amorosa a que Odisseus poderia se submeter, arriscando-se a perder Penélope, caso não fosse esperto. Os poemas nos serviram também para garantir certo erotismo textual inegável no poema grego.

A situação trágica de amantes enredados por suas traições (como as que perpetraram Clitemnestra, sua irmã Helena e a deusa Afrodite contra seus maridos Agamêmnon, Menelau e Hefesto), sustentou-se mais firmemente nos poemas "Tragédia Brasileira", de Bandeira, e "Quadrilha", de Drummond, que nos serviram de base para a paródia.

Assim, para deixar o leitor mais à vontade com o contexto da trama, buscamos compor um texto-resumo da história como preparação.

Na capa, o aluno se depara com o azul do Mediterrâneo, mar aberto, e o labirinto circular e movediço dos "caminhos molhados" das aventuras de Odisseus. Nas beiras das ondas que limitam o entorno do navio, vai escrito o primeiro verso da *Odisseia* em português e em grego. O texto imagético recupera um vaso grego muito famoso: Dioniso e os golfinhos. No lugar do Dioniso, colocamos Ulisses-Odisseus.

No alto da vela há uma sereia grega (que não tem rabo de peixe, pois as sereias gregas são uma mistura de mulher com pássaro, e por isso cantam encantadoramente). Odisseus leva consigo uma lira que associa as suas narrativas fantásticas aos cantos de um aedo. Como acontece com as *matrioskas* russas, as narrativas do aedo se inserem nas narrativas de Odisseus, que, por sua vez, se inserem nas narrativas de Homero.

Odisseus em desenho da capa do livro

RECURSOS DE LINGUAGEM

TRADUÇÃO POR IMAGENS

Uma tradução cultural da *Odisseia em quadrinhos ou os fios sutis e tenazes que amarram a modernidade e a antiguidade*, por Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa e Piero Bagnariol

https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6048649

Decidimos traduzir culturalmente e em quadrinhos a *Odisseia* para recuperar a força imagética do texto antigo. No processo não foi privilegiado o conteúdo narrativo, mas, antes, o estilo e os recursos retóricos típicos da linguagem homérica utilizados no texto grego.

Assim, nos dedicamos a associar a linguagem dos quadrinhos, a retórica antiga e a música, especificamente a música brasileira, com o processo narrativo, alargando possibilidades de leitura do poema épico grego e traduzindo-o para a nossa cultura.

Trabalhamos de modo a desenvolver uma transposição criativa do grego homérico para o português com os *insights* audaciosos e úteis dos tradutores concretistas. É o que Haroldo de Campos chamou de **coreografia sintática**, conceito que nos fez perceber claramente o jogo visual das figuras de linguagem utilizadas em Homero.

Seguimos também a sugestão do poeta inglês Wystan Hugh Auden, que afirmou haver na poesia elementos traduzíveis e outros tantos intraduzíveis: "No rol dos primeiros estariam os símiles e as metáforas, porque derivam 'não de hábitos verbais locais, mas de experiências sensoriais comuns a todos os homens'", passíveis, portanto, de apreensão imediata.

O grande Ariano Suassuna, de forma independente e voltado para seu próprio ofício de romancista, segue o mesmo caminho e postula a rebeldia desconstrutora do pensamento hegemônico no sistema literário traduzido, ao propor a inversão do tempo, defendendo, em *A Pedra do Reino*, que o brasileiro precedeu o grego. Assim, ele afirma, fazendo troça, que o tradutor brasileiro Odorico Mendes (autor da tradução que Suassuna leu e conheceu antes de ler e conhecer a obra em grego) é o verdadeiro criador da *Ilíada* e da *Odisseia*. Ao afirmar que "Homero é o tradutor de Odorico", ele faz burla também sobre a famosa questão homérica.

Ariano Suassuna, pela boca de seu personagem Samuel, afirma que, quando um poeta brasileiro ou português traduz uma obra estrangeira, o original fica sendo o trabalho dele.

Storyboard das primeiras páginas do livro

FIGURAS RETÓRICAS

Para quadrinizar a *Odisseia*, selecionamos os trechos e traduzimos diretamente do grego algumas passagens. Fizemos isso para identificar na obra as figuras retóricas que faziam ver movimento, cor, textura, formato, peso, etc. da narrativa. Tínhamos em mente os versos de efeito, as fórmulas, as metáforas estruturadoras, as hipérboles, mas queríamos alcançar uma tradução cultural eficaz.

Como imagem-chave do livro escolhemos o labirinto. A razão dessa escolha foi imposta pela própria *Odisseia*, devido a sua essência labiríntica do ponto de vista estrutural e narrativo. Ulisses é um homem que está perdido no mar da vida. O caminho de Odisseus segue o fluir das correntes e o capricho dos deuses: decidido ou relutante, como nos episódios com Éolo e Calipso, o herói afasta-se da meta assim que dela se aproxima. Segue, em suma, o mesmo trajeto dos labirintos da Antiguidade, caracterizados por um percurso único obrigatório que se afasta e aproxima do centro, alternadamente. Operamos distinções entre o labirinto circular, análogo ao perambular nômade dos povos caçadores e coletores e o labirinto quadrado de Cnossos, que remete à divisão geométrica da cidade e dos campos dos povos agricultores. Da mesma forma nota-se que, no plano simbólico, o círculo do firmamento é justaposto ao quadrado, que representa as quatro direções e estações do mundo material.

Protótipo de todos os labirintos, a construção de Dédalo em Creta serve para encerrar os instintos encarnados pelo Minotauro, o monstro que é metade touro, metade homem, como metáfora de um percurso interior. Outra possibilidade dessa estrutura é aproximar os protagonistas Odisseus e Telêmaco do leitor. A busca do santuário escondido no centro do labirinto e a vitória sobre monstros de todo tipo que surgem na narrativa devem proporcionar tanto a purificação e o aperfeiçoamento do herói quanto, por identificação, a transformação do próprio leitor ao longo da história.

A viagem às margens da civilização é um discurso ficcional sobre o contexto urbano referencial dos povos agricultores. Servimo-nos dele para reforçar o substrato histórico e literário que acompanha a *Odisseia*, com a passagem da tradição dos aedos para a escrita. Assim, os tempos e os fios que tecem a *Odisseia* se entrecruzam.

Na história, os deuses se materializam como jovens que brincam na praia com seus castelos de areia ou, em metamorfoses, se fazem visíveis em forma de corujas, polvos, nuvens, águias. Se tais divindades querem entrar em contato com o mundo dos heróis, elas devem tomar forma humana e se encaixar no espaço da página, pois o que vale é o homem — tanto que Odisseus rejeita a imortalidade oferecida por Calipso para ser simplesmente o rei da pequena Ítaca.

Acrescentamos, enfim, trechos originais em grego: charadas a serem resolvidas e que devem provocar uma sensação de estranhamento no leitor que, como Odisseus, está longe de casa.

Estudo para a primeira página do livro:
o percurso de Odisseus em forma
de labirinto marinho

A JORNADA DO HERÓI

OS PERCURSOS PARALELOS DE ODISSEUS E TELÊMACO

Os quatro primeiros cantos da *Odisseia*, conhecidos como Telemaquia, narram a história de Telêmaco, que aparece paralelamente à de Ulisses e de Orestes. Sua estrutura segue estrutura da jornada do herói com as seguintes etapas:

- **partida para cumprir uma tarefa**
- **enfrentamento de provações - batalha final com vitória sobre a morte (metafórica ou literal)**
- **retorno**
- **reconhecimento do herói**

A jornada de Telêmaco em busca do pai desaparecido está começando ao mesmo tempo que Odisseus se apronta para o retorno. A preparação de Telêmaco, a partida de Odisseus de Ogígia e sua chegada a Esquéria foram quadrinizadas em forma de narrativa sincrônica, de maneira que uma só página reunisse partes de histórias diferentes.

A página foi dividida para narrar a trajetória do pai Odisseus e do filho Telêmaco. A história de Odisseus está na parte superior da página, a de Telêmaco, embaixo. Esse recurso, que reforça o paralelismo das duas jornadas, foi possível nos quadrinhos graças ao uso das imagens, que foge à linearidade da escrita.

Como em toda história, muitos obstáculos serão enfrentados antes que se atinja o objetivo final. Odisseus começa naufragando e sendo socorrido por Nausícaa, filha de Areta e Alcínoo, reis dos feácios. Enquanto isso, o filho de Penélope chega a Esparta e desfruta da beleza e dos prazeres da casa de Menelau.

Neste momento as histórias se juntam: Telêmaco vai ouvir em Esparta o que ocorreu com seu pai, enquanto Odisseus narra sua peregrinação aos feácios. Para reforçar o encontro das duas narrativas utilizamos as ilustrações: o aedo Demódoco se desloca da parte superior da página, onde está Odisseus, para o rodapé, onde se encontra Telêmaco (p. 26).

Telêmaco escuta a história e deleita-se com o *phármakon* (um opioide) ministrado por Helena, enquanto Odisseus – geração saúde – se exercita nos jogos da corte dos feácios. O contraste é notório, e está ali para

Telemaquia: acompanhado por Mentor/Atena, Telêmaco começa sua jornada pelo mundo grego em vasos e ânforas, característicos dessa civilização.

demonstrar que o jovem precisa crescer, largar suas amarras e tornar-se como o pai. Na corte dos feácios, a fuga das dores e das labutas se dá através do jogo e da arte (contação de histórias, dança e música).

Como prelúdio ao relato das viagens de Odisseus, Homero modula – pela narração do aedo Demódoco – a traição de Afrodite, esposa de Hefesto, episódio que privilegiamos com duas páginas panorâmicas. A história sobre a relação amorosa entre Ares (deus da guerra) e Afrodite (deusa do amor) não é narrada com palavras. Conjugamos as imagens com versos populares de modinhas brasileiras para cumprir a função da narrativa linear do trecho, simulando a rede invisível que o deus ferreiro, marido de Afrodite, teceu para prender o casal traidor.

Essas histórias permitiram um diálogo cultural. Deixamos a narrativa grega para contá-la de outra maneira: por versos das cançonetas que cumpriram a função dos cordões da rede invisível (significante desenhado), armadilha de Hefesto que surpreende os amantes num flagrante adultério.

A esta altura, Odisseus e Telêmaco escutam, cada um em seu lugar, a história do Cavalo de Troia, derradeiro estratagema de Ulisses que põe fim à guerra. Ambos se comovem e o rei de Ítaca finalmente revela sua identidade aos feácios, assume a lira e narra suas aventuras: o ciclope, o rei dos ventos, Circe, a descida ao Hades, o inferno grego, as sereias e os monstros marinhos.

A narrativa constrói Odisseus como indivíduo e estabelece seu papel na sociedade (por isso é importante que cada um saiba narrar a sua própria história). Telêmaco, por outro lado, é alertado por Menelau sobre os riscos do retorno: Agamêmnon, maior líder dos gregos, foi morto pela esposa e pelo amante após seu regresso. Isso não deve acontecer com Odisseus.

Odisseus e Telêmaco se encontram em Ítaca. Com a ajuda do filho, Odisseus supera a derradeira prova do arco que abre caminho para o massacre dos pretendentes. Dentro da estrutura da jornada do herói ocorre também o tríplice reconhecimento de Odisseus: por parte do cão fiel, Argo, da ama que reconhece a cicatriz do rei e da própria Penélope, com quem ele compartilha o segredo da cama nupcial esculpida na árvore.

Os pretendentes são dizimados. Em nossa tradução, suas almas vão para o reino dos mortos como libélulas, mariposas e morcegos – assim concebiam os gregos – seguindo as ordens do caduceu de Hermes. No chão, ao redor da árvore, um prado de asfódelos. Numênio de Apameia aponta para a interpretação alegórica da *Odisseia* (retomando um dos temas centrais para a filosofia neoplatônica e neopitagórica): a descida da alma (no exílio da Terra) para a geração e sua volta em direção à verdadeira pátria.

Depois de tudo resolvido, uma grande Atena, *ex-machina*, fecha a epopeia quadrinizada com uma paródia de trechos do *I-Juca Pirama*, de Gonçalves Dias. A paródia, mais uma vez, elaborou uma tradução cultural do épico antigo.

Esperamos que tais recursos aproximem, desde a infância, os gregos e troianos dos baianos, paraibanos, paulistanos e lusitanos, dos mineiros e de todos nós, brasileiros, país afora.

No rodapé da última página o quiasma, figura de linguagem em forma de X explicita o paralelismo invertido entre Odisseus e Agamêmnon e entre Telêmaco e Orestes (que vinga Agamêmnon).

II. ORIENTAÇÕES PARA AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

MATERIAL DE APOIO PÓS-LEITURA

POSFÁCIO DA HQ

Para uma introdução aos recursos de linguagem empregados no livro sugerimos a leitura do posfácio com os alunos.

Odisseus
como Dionísio,
deus do vinho e dos mistérios,
desenho da página 5

SUGESTÃO DE ATIVIDADES - LÍNGUA PORTUGUESA

ELABORAÇÃO DE HISTÓRIAS individuais ou em grupo, utilizando epítetos e **figuras de linguagem** como recurso mnemônico. Paralelos com o *rap* e o repente. Os epítetos com a função de descrever positivamente uma pessoa (Ronaldo, o Fenômeno; o Rei Pelé; Maria Bonita; Getúlio, o Pai dos Pobres; Corinthians, o campeão dos campeões etc.) ou para denegrir e discriminar alguém, o que pode ser um ponto de partida para uma conversa sobre *bullying*.

ANÁLISE DE OBRAS de outros contextos culturais que utilizam a **jornada do herói** como pano de fundo. Em diversos casos, é possível observar referências diretas à *Odisseia*.

Exemplos na literatura: *Ulisses* (James Joyce), *A Divina Comédia* (Dante Alighieri), *Macunaíma* (Mário de Andrade), *Percy Jackson e os Olimpianos* (Rick Riordan). Exemplos no cinema: *Procurando Nemo* (Pixar), *Kiriku e a feiticeira* (M. Ocelot), *A viagem de Chihiro* (Hayao Miyazaki).

ABORDAGEM TEMÁTICA a partir da etimologia grega de termos em língua brasileira:

Xenofobia. *Xénos* = estrangeiro + *phobos* = medo, *ia* = sufixo grego formador de substantivo. Odisseus é estrangeiro na terra dos feácios. Como os gregos consideravam o hóspede? Como os estrangeiros se integraram à população brasileira ao longo do tempo? Qual a relação dos países com o outro num momento de grandes migrações populacionais?

Democracia. *Dêmos* = povo + *crátos* = poder + ia. Os gregos implementaram a democracia ao discutir suas questões em assembleias públicas. Como funcionam hoje a democracia e a política, num contexto tão distante do contexto em que foi criada?

Filosofia. *Phílos* = amor + *sophía* = pensamento, conhecimento (ou seja, amor ao pensamento). A filosofia surge no contexto das cidades gregas a partir da observação da natureza, da reflexão e das discussões entre pensadores e cidadãos em encontros públicos.

Política. *Pólis* = a cidade grega + *T* = consoante de ligação + *ikos* = sufixo formador de adjetivo. A arte de estar na cidade.

OUTROS TERMOS

Anomalia. *A* = prefixo de privação + *nómos* = regra, lei + *ia*.

Arqueologia. *Arkhé* = princípio + vogal de ligação "o" + *lógos* = tratado, palavra, discurso + *ia*.

Aristocracia. *Áristos* = melhor + *crátos* = poder + *ia*.

Bíblia. *Biblíon/biblía* = papiro, livro.

Biologia. *Bíos* = vida + *lógos* = tratado, palavra, discurso + *ia*.

Cronológico. *Khronos* = tempo + *lógos* = discurso, narrativa + sufixo *ikos*. Narrativa conduzida pelo tempo.

Economia. *Oikós* = casa + *nómos* = regra, lei + *ia*.

Ecologia. *Oikós* = casa + *lógos* = tratado, palavra, discurso + *ia*.

Física. *Phýsis* = natureza + *ikos/a* = sufixo formador de adjetivo.

Geografia. *Gê* = terra = + vogal de ligação "o" + *grafo* = escrevo + *ia*.

Ginecologia. *Gyné/ginaikós* = mulher + *lógos* = tratado, palavra, discurso + *ia*.

História. *H* = sopro forte antes de falar (aspiração) + *istoria* = investigação, informe, notícia.

Mania. *Manía* = loucura.

Matemática. *Máthema* = ciência, lição + *ikos/a*.

Música. *Mûsa* = divindade inspiradora da poesia (palavra cantada) + *ikos/a*.

Pedagogia. *Paidós* = criança + *agogé* = conduzir + ia.

Xerox. *Xerós* = seco. Fotografia a seco.

desenhos da página 10

III. ATIVIDADES INTERDISCIPLINARES

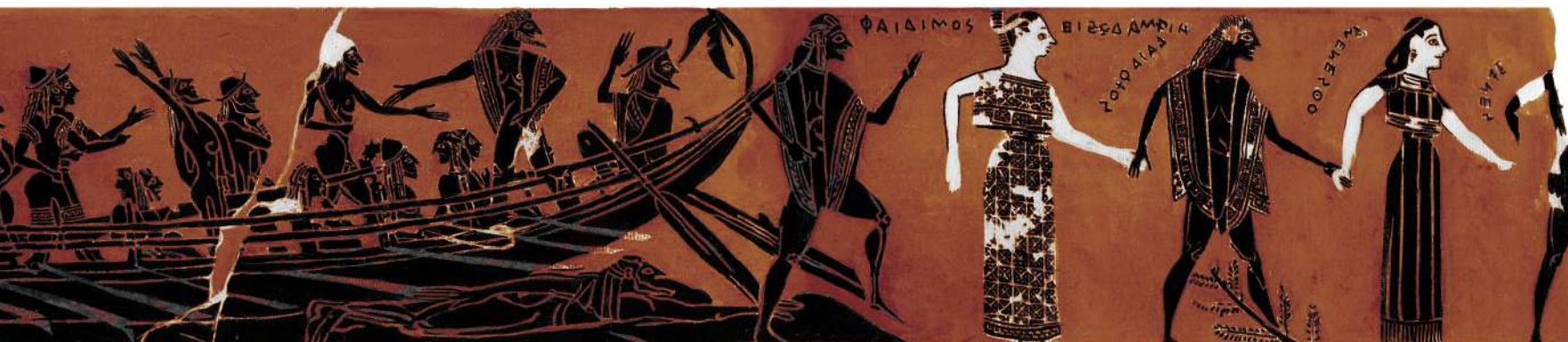
ICONOGRAFIA

de: *Tradução por imagens de clássicos da literatura, um retorno à iconografia antiga e medieval* por Piero Bagnariol *in: Pescando Imagens com rede Intertextual* por Tereza Virgínia Ribeiro Barbosa e Andréia Guerini. São Paulo, Peirópolis, 2012.

Nossa opção iconográfica foi sustentada pela pesquisa dos remanescentes da arte minoica (séculos XX-XVI a.C.): os palácios labirínticos, os pequenos jardins e os motivos animais e florais das **pinturas afresco** da ilha de Creta. O reino do mítico rei Minos, do labirinto de Dédalo e do Minotauro acaba por volta de 1450 a.C. com a invasão dos gregos Aqueus e com a assimilação da civilização da ilha por parte de Micenas. A escolha teve o propósito de contextualizar a *Odisseia* num período anterior ao ápice da cultura grega e destaca a localização de Creta no centro do Mediterrâneo oriental, palco do poema.

A principal referência da arte grega foi a pintura em cerâmica, da qual temos ainda hoje um vasto repertório. Essa produção nos serve tanto para entender passagens lacunares nos enredos míticos quanto para compreender a literatura como ela nos chegou.

A técnica de reprodução de imagens em cerâmicas guarda diversas semelhanças com a narrativa em quadrinhos:

- **Como as HQs, a cerâmica foi inicialmente considerada uma** “arte menor”, destinada principalmente à decoração de objetos de uso doméstico.
- **As duas linguagens compartilham o caráter esquemático das formas,** que exploram as qualidades gráficas do traço.
- **Ambas compartilham o mecanismo de combinar imagens e textos** num mesmo contexto (é frequente se ver nas cerâmicas o nome dos personagens ao lado das figuras e, em alguns casos, a assinatura do próprio autor dos desenhos).
- **Ambas procuram registrar sequências de imagens com cenas narrativas** que podem tratar, por exemplo, de episódios que se desenvolvem num tempo de guerra ou simplesmente no ordinário da vida cotidiana.

Jasão e os argonautas: a ilustração reproduz um trecho do vaso François com a chegada dos argonautas à Cólquida (o Cáucaso).

Resta dizer que, assim como o quadrinista foi tardiamente reconhecido como artista, o pintor de cerâmica, como também o poeta, na Antiguidade, não gozava de uma posição de destaque na estrutura social, considerado um artesão, que, produzindo imagens virtuosas, tentava traduzir o mundo perfeito das ideias sem sucesso. O valor da obra estava mais no sujeito retratado (Apolo, Atenas etc.) do que no autor.

Os conceitos de arte e artista aparecem no Ocidente apenas na Renascença, quando a produção grega torna-se a principal referência de pintores e escultores que, assim como na época clássica, voltam a considerar o homem e a razão como medida de todas as coisas. Mas o que parece consenso em relação aos gregos é que eles não tinham um conceito de arte como o conceito atual.

O Aedo com a lira, desenho da página 1

O principal recurso empregado na quadrinização da *Odisseia* foi a representação predominante de figuras de perfil, segundo o cânone egípcio assimilado pelos pintores gregos. Nele, o corpo humano é representado de forma bidimensional, com a cabeça e as pernas de perfil e o tronco e olho de frente, como uma pessoa que tenta se achatar ao máximo contra uma parede.

Este modelo responde a uma exigência de clareza inerente tanto aos quadrinhos quanto à pintura em cerâmica: a intenção não é representar aquilo que se vê na realidade, mas deixar claro seu significado. Pensando nisso, torna-se possível representar cenas complicadas de forma compreensível.

Nos quadrinhos, a opção de utilizar a representação frontal apenas de maneira esporádica permitiu promover uma forte empatia no leitor, que, em determinados momentos, é colocado frente a frente com o personagem. Na cerâmica grega essa solução também tinha um propósito específico: tentar abolir a materialidade do suporte, no caso a superfície do vaso, com a cumplicidade do observador. Essa busca pelo realismo, porém, traz prejuízos ao grafismo e à clareza das imagens bidimensionais.

Por esse motivo fomos parcimoniosos na utilização desse recurso em nossa tradução de Homero e procuramos uma solução que permitisse integrar a combinação de perspectiva com planos mais achatados. A introdução do escorço, recurso que confere volume à cena e representa a perspectiva no plano bidimensional, resultou no emprego frequente de enquadramentos pouco convencionais, com linhas do horizonte muito baixas ou muito altas dentro do quadro, o que corresponde a uma visão das cenas a partir do nível do chão ou a uma vista aérea.

Nos quadrinhos, essas soluções são empregadas em momentos peculiares: a opção pela perspectiva de visão do alto, geralmente no começo da história ou de uma cena, serve para mostrar o contexto em que irá se desenvolver a narrativa em toda a sua amplitude; os enquadramentos de baixo para cima, nas cenas de ação, servem para conferir dramaticidade e impacto à composição.

Na poesia e na representação iconográfica, os antigos apreciavam os contrastes. Na linguagem, eles os fazem pela antítese de palavras isoladas que se manifestam nas antíteses propriamente ditas, nos oxímoros, nos quiasmas e no raciocínio aparentemente contraditório, o paradoxo. Na tradução em quadrinhos essa oposição é enfatizada pela disposição e interação das imagens. O caráter do quiasma, por exemplo, que comporta a disposição cruzada dos elementos, pode ser explicitado por um arranjo visual em forma de X.

Assim, a composição guarda afinidade com as epopeias cantadas pelos aedos e com uma noção cíclica de passagem do tempo que se manifesta na técnica da *ring-composition*, ou composição em anel, que consiste em desenvolver uma sequência de elementos e retomar o ponto inicial da história.

Segundo a tradição e a cerâmica supérstite, a técnica da "figura preta" dominou até cerca de 530 a.C., quando os pintores inverteram a modalidade e começaram a pintar o fundo dos vasos de preto, deixando as figuras na cor vermelha.

A cor branca, característica dos vasos fúnebres, foi empregada para o rosto e os braços das figuras femininas, criaturas de medo na cultura grega, tanto as mortais quanto as divinas.

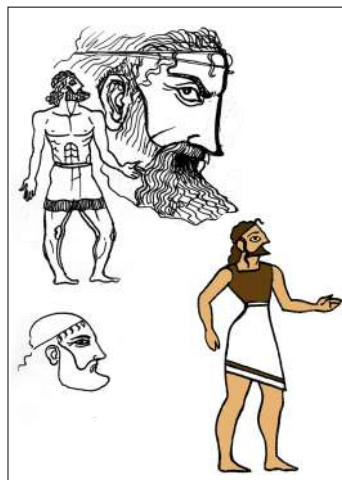
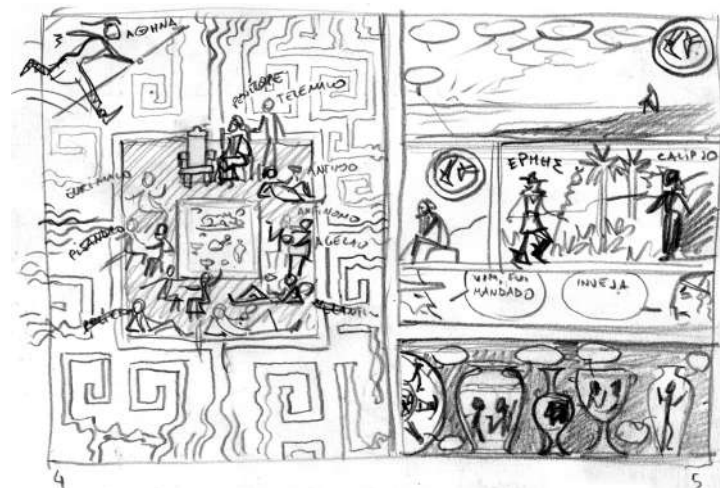
O uso das cores serviu ainda como suporte para incorporar legendas e referências aos desenhos. Para o nome dos deuses, foi utilizado o mesmo azul índigo com o qual foram traçados os contornos das divindades, entidades que não ressentem dos rígidos limites impostos pelo contorno preto das demais figuras. Da mesma forma, o vermelho característico das notas à margem dos manuscritos medievais foi empregado para indicar os versos e capítulos originais do poema.

Finalmente, o sol escaldante e o azul do Mediterrâneo tingiram recorrentemente a tela em toda a narrativa e as auroras marcaram luminosamente o ritmo dos acontecimentos.

Odisseus e o característico motivo ornamental grego em espiral

PRODUÇÃO DE HQ

1. ROTEIRO E PESQUISA ICONOGRÁFICA

2. CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

3. *STORYBOARD*

4. ORIGINAL A LÁPIS

5. COR

6. ARTE FINAL EM NANQUIM

7. DIGITALIZAÇÃO E TEXTOS: IMPRESSÃO

SUGESTÃO DE ATIVIDADES - ARTES

- **Elaboração de breves HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – ou tiras – seguindo o processo descrito:**

- escolha ou elaboração de texto ou microconto
- decupagem na forma de roteiro
- pesquisa visual
- criação de personagens
- *storyboard* (rascunho da página)
- lápis
- arte final
- texto

Análise dos recursos empregados: planos, enquadramento, representação visual de figuras de linguagem etc.

- **Produção de desenhos utilizando as diversas TÉCNICAS da pintura cerâmica grega:**

- personagens de perfil
- personagens pretos sobre fundo vermelho
- personagens vermelhos sobre fundo preto
- ocra sobre fundo branco

O que muda no mesmo desenho se empregamos um recurso ou outro?

- **COMPOSIÇÃO:** análise do espaço vazio na cerâmica grega. A construção bidimensional e estilizada do desenho permite composições claras e uma leitura nítida de forma e contraforma.

- **HISTÓRIA DA ARTE:** análise das principais semelhanças e diferenças entre a representação do homem na arte clássica, na arte bizantina, na Renascença e na arte moderna e contemporânea.

Como a representação do ser humano mudou nas diferentes épocas e o que ela revela sobre a percepção que as diversas culturas têm do homem?

SUGESTÃO DE ATIVIDADES - HISTÓRIA E GEOGRAFIA

- **A partir do MAPA DAS VIAGENS de Odisseus (p. 56),** pode ser elaborada uma discussão sobre os limites do mundo conhecido na Antiguidade, as mudanças ocorridas após a colonização das Américas e as derradeiras viagens dos exploradores do século XIX que procuraram na América do Sul, na África e no Pacífico os últimos territórios inexplorados do mundo. Mais que o interesse pelo desconhecido e o exótico, as viagens de Richard Burton, Percy Fawcett e David Livingstone visavam a exploração comercial dos recursos naturais dessas regiões, a colonização de novas terras e a ampliação da política colonial das grandes potências.

É possível identificar o impacto deste processo no Brasil e no mundo? Quais eram os principais produtos comercializados em diferentes épocas, e como se dá hoje a exploração das riquezas em outros países?

Página 20: o jogo dos 7 erros.

SUGESTÃO DE PERCURSOS TEMÁTICOS INTERDISCIPLINARES

A seguir, destacamos alguma páginas do livro para sugerir aprofundamentos e eventuais abordagens interdisciplinares.

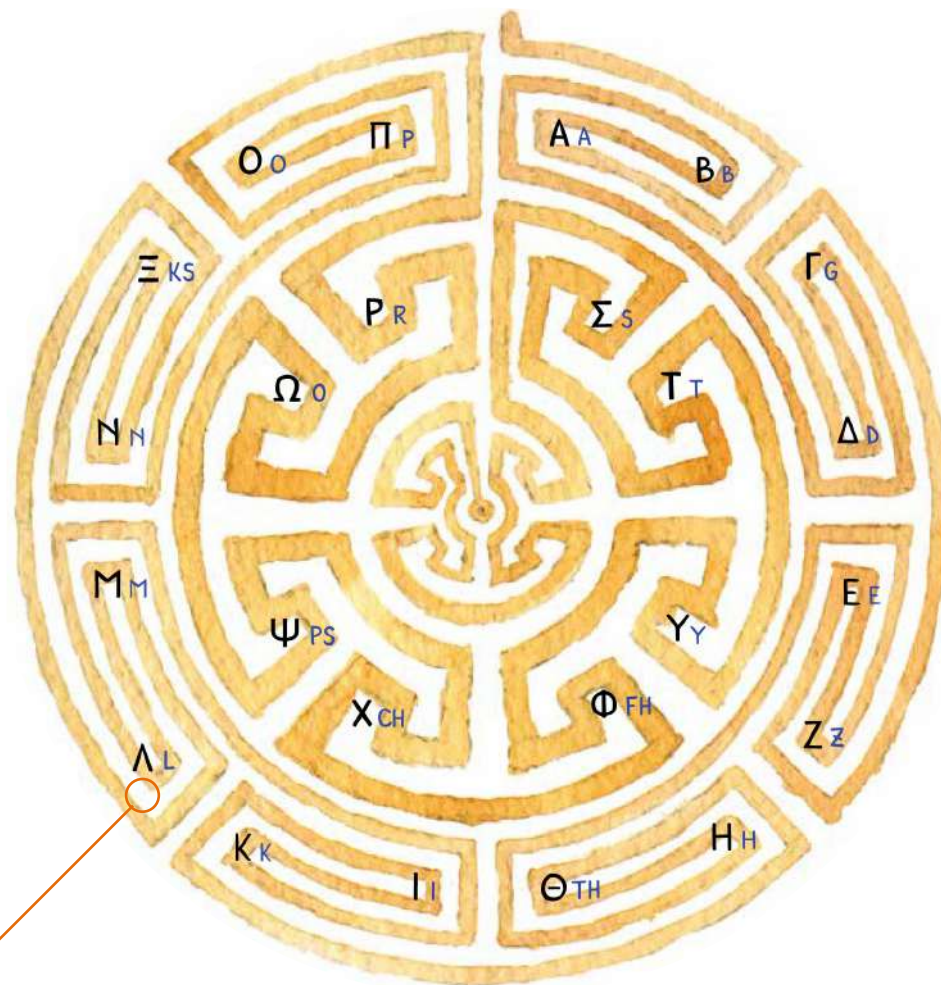
- **LÍNGUA PORTUGUESA**
- **ARTES**
- **HISTÓRIA E GEOGRAFIA**

Para ulteriores aprofundamentos remetemos à bibliografia no final deste manual e ao blog do livro:

www.odisseiahq.blogspot.com

PÁGINA 4

ALFABETO GREGO em forma de labirinto com a pronúncia das respectivas letras permite a leitura de trechos do texto na língua original.

PÁGINA 5

MAPA DA VIAGEM DE ODISSEUS EM FORMA DE LABIRINTO

O poema começa com a tradicional invocação à **MUSA**. Odisseus está no centro e procura o caminho para Ítaca, ao passo que Telêmaco entrará no labirinto para se tornar decifrador de enigmas: é fazendo esse caminho que ele se tornará mais forte, seguro e autônomo. Como o labirinto, a narrativa é uma charada a ser decifrada. Assim o enigma, no nível da narrativa, é decifrar o mundo lendo-o (Paulo Freire).

Os deuses são representados como forças controladoras do mundo (isto é, a violência, a inteligência, a lucidez, o amor, a morte etc.), pois ler o mundo é entender as forças que o governam.

No começo da história, Odisseus se encontra na ilha de **OGÍGIA**. Ao chegar à terra dos feácios, irá narrar suas aventuras anteriores em *flashback*.

As anotações em **LETRAS VERMELHAS** remetem aos versos no texto original.

As anotações em **LETRAS AZUIS** apresentam o nome dos deuses e trechos do texto original grego e sua tradução.

O emprego de **EPÍTETOS**, adjetivos que acompanham o nome do personagem (o homem versátil, Atena Murucututu, Circe Rastafári etc.), é uma técnica mnemômica de composição oral. No Brasil, por exemplo, quando falamos Maria Bonita, estamos, na verdade, falando da mulher do Lampião e não de uma Maria qualquer que é bonita.

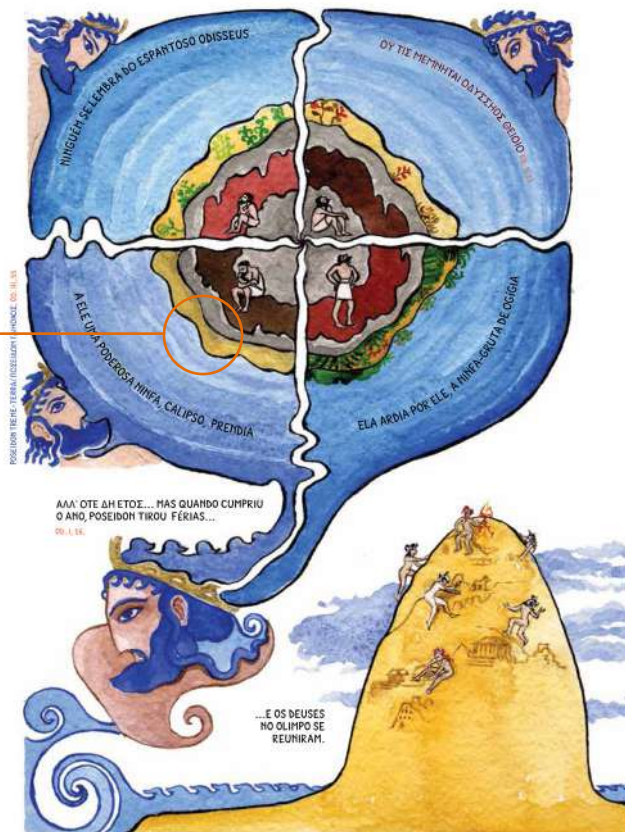
Referência a **PINTURA EM CERÂMICA** grega: Dioniso e os golfinhos da Copa Exéquias (540 a.C.).

5

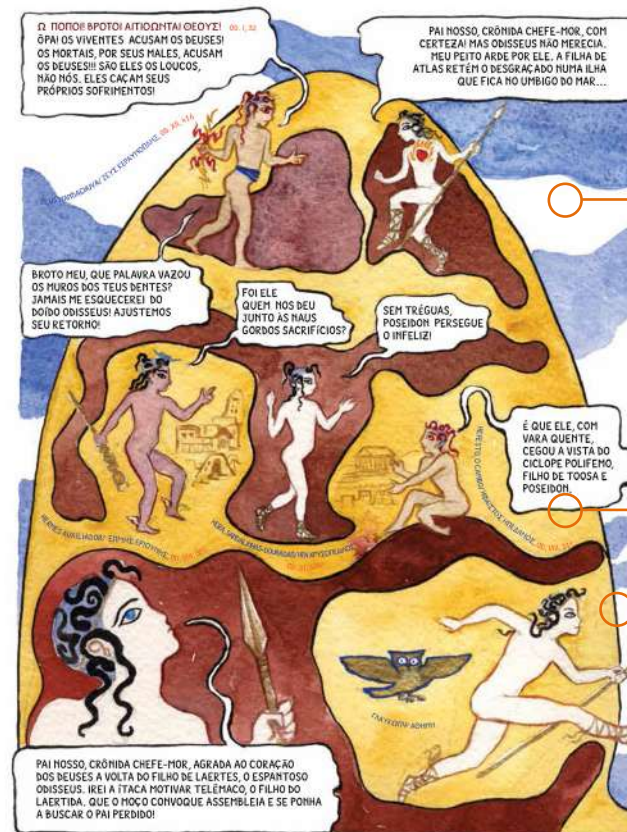
PÁGINA 6

PÁGINA 7

O homem é um animal político (Aristóteles) ou, “retomando um outro pensador,” nenhum homem é uma ilha. Prisoneiro na gruta de **CALIPSO**, Odisseus está cansado da vida selvagem e quer voltar para a sociedade.

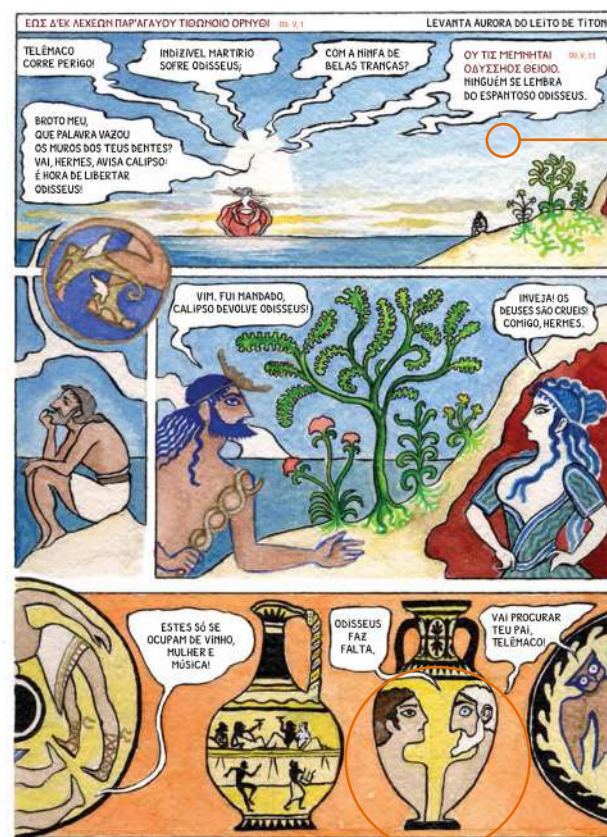
As quatro estações são uma **METÁFORA** da passagem do tempo.

Os deuses são como crianças que brincam em seu castelo de areia, o Olimpo:Zeus leva o raio nas mãos, e Atena, as sandálias douradas. O coração da deusa em chamas é uma **METONÍMIA**: uma parte que designa o todo.

HERMES tem seu elmo, caduceu e sandálias aladas. Hera, de alvos braços, e Hefesto, o deus ferreiro coxo.

ATENA é a coruja dourada.

As imagens são inspiradas nos afrescos minoicos do palácio de Cnossos, em Creta. Os personagens são representados de perfil, com o olho frontal, e as mulheres são pintadas de branco, de acordo com a tradição pictórica dos vasos gregos.

PÁGINA 8

ÍTACA, como um labirinto quadrado, remete à forma dos campos e das primeiras cidades. À espreita, os pretendentes de Penélope.

ATENA-CORUJA, deusa da inteligência estratégica, metamorfoseia-se em Mentor, arquétipo da "inteligência-guia", que dirige as ações do homem. Como um professor, irá conduzir Telêmaco no labirinto das ideias.

PÁGINA 9

SÍMILE da aurora, *rododáktilos* = de dedos cor de rosa.

Começa o caminho paralelo de Odisseus e o de Telêmaco, confinado ao pé da página nos vasos e ânforas gregas.

PÁGINA 10

PÁGINA 11

ALEGORIA (metáfora com várias metáforas em volta) da ninfa Calipso como gruta, ente da natureza com o qual podemos nos relacionar emotivamente, metáfora do útero e do nascimento.

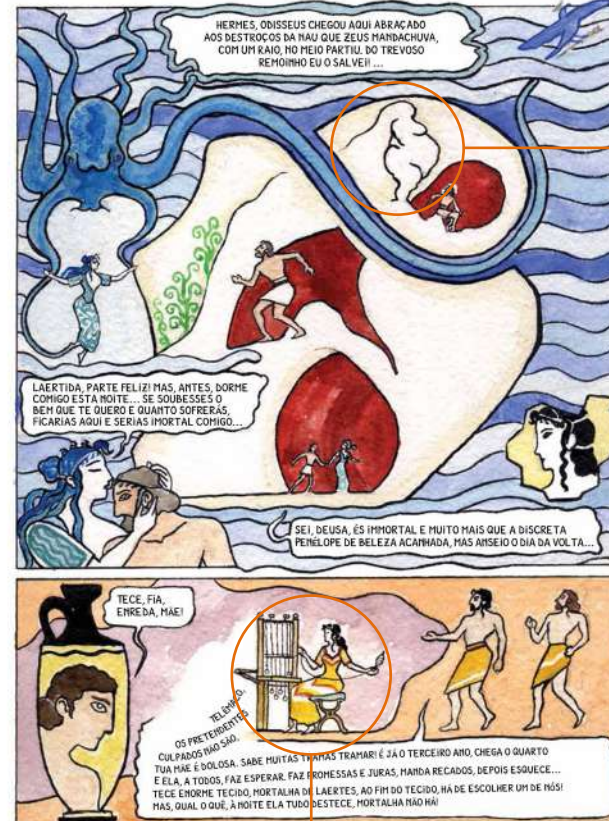
Calipso-Polvo não quer que Odisseus saia da natureza para se tornar um homem civilizado.

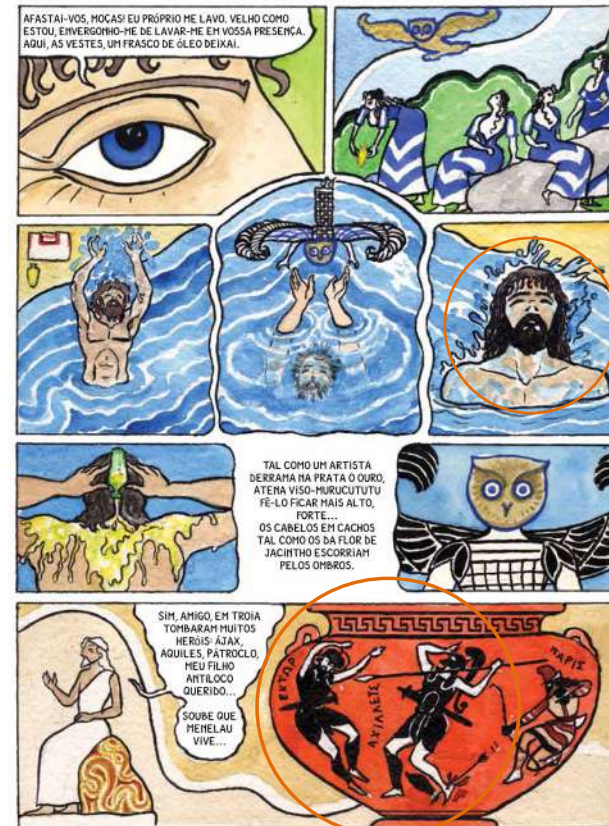
No canto superior direito, metamorfose de Hermes como corvo, mensageiro de desgraças para Calipso.

Referência à **VÊNUS DE WILLENDORF**, estatueta do ano 28.000 a.C., emblema do culto paleolíico à Deusa Mãe, que está no Museu de História Natural de Viena.

PENÉLOPE, ao tecer e desfazer a mortalha, estica e arrasta o fio da narrativa. Seja histórica, pessoal, poética ou de poder, a narrativa pode ser manipulada, como nas *fake news*.

PÁGINA 16

PÁGINA 19

QUIASMA: Nausícaa (pequena nau), filha de Alcínoo, é aconselhada em sonho por Atena: vai ao rio, lava a roupa, brinca de bola... Ali está o marujo sobrevivente de um naufrágio, que também sonha. A Deusa sabe que a bola, ao cair na água, irá juntar os dois.

METAMORFOSE de Odisseus. Ao chegar à terra do feácios, mundo de ficção e poesia, de arte e de jogo, acima do mundo cotidiano, começa um processo de resiliência: Odisseus nao resiste, mas se adapta para superar os desafios.

Referência à ***ILÍADA*** com a morte de Heitor e Aquiles, representados na cor branca, atributo dos mortos sobre o característico fundo vermelho.

PÁGINA 26

PÁGINA 27

Referência à porta dos leões em **MICENAS**, terra natal dos irmãos Agamêmnon e Menelau.

O aedo **DEMÓDOCO**, ao descer por sua lira dourada, deixa a cantoria dos feácios e entra na história de Telêmaco, na tira inferior, para assumir a história do jovem focalizando sua passagem por Esparta (canto 4).

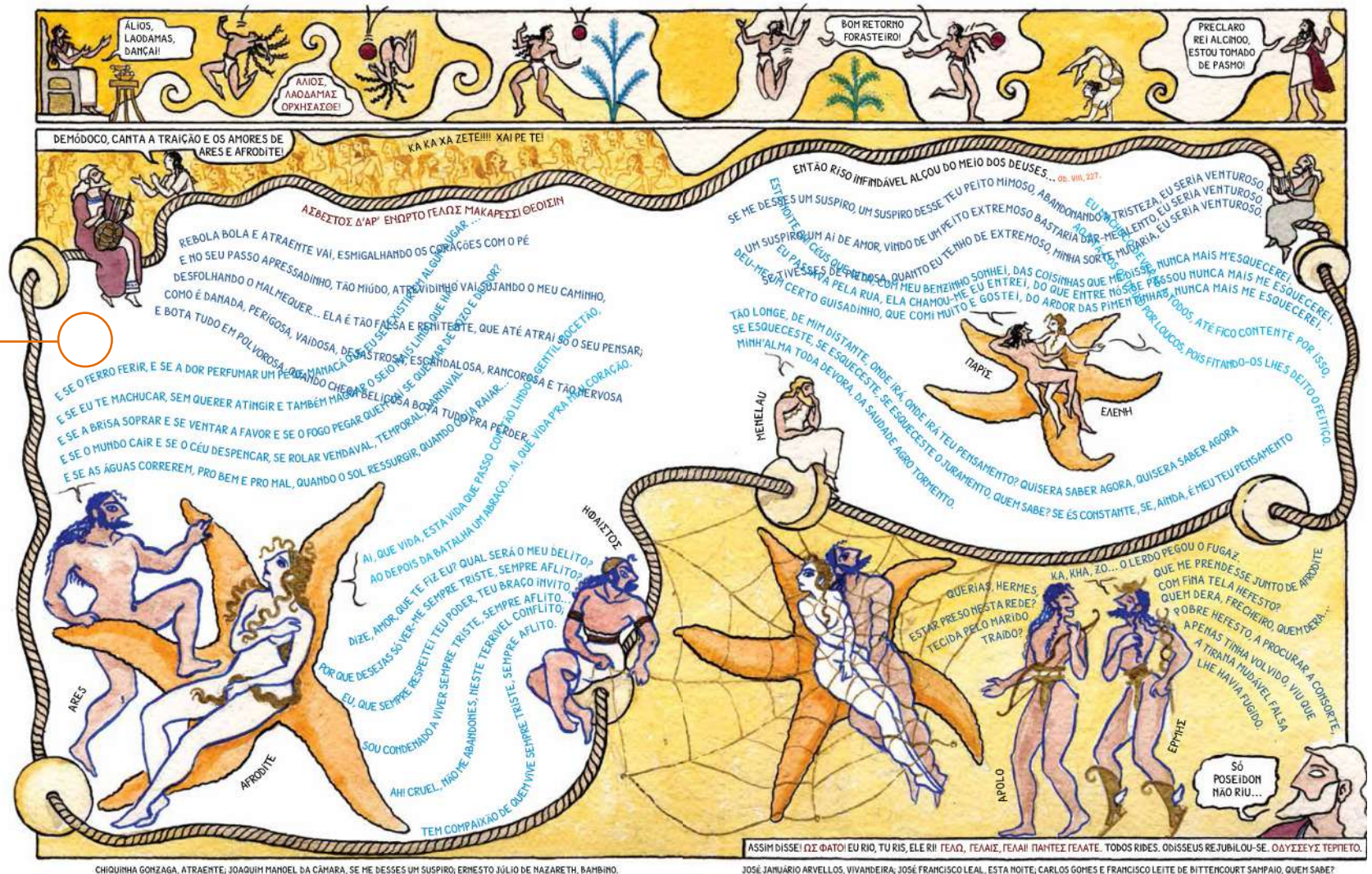
PALAVRAS VOADORAS (na boca de todos): frases feitas, recurso mnemônico que liga o poeta às narrativas dos poetas do passado. Memória cultural e construção da identidade nacional através da poesia.

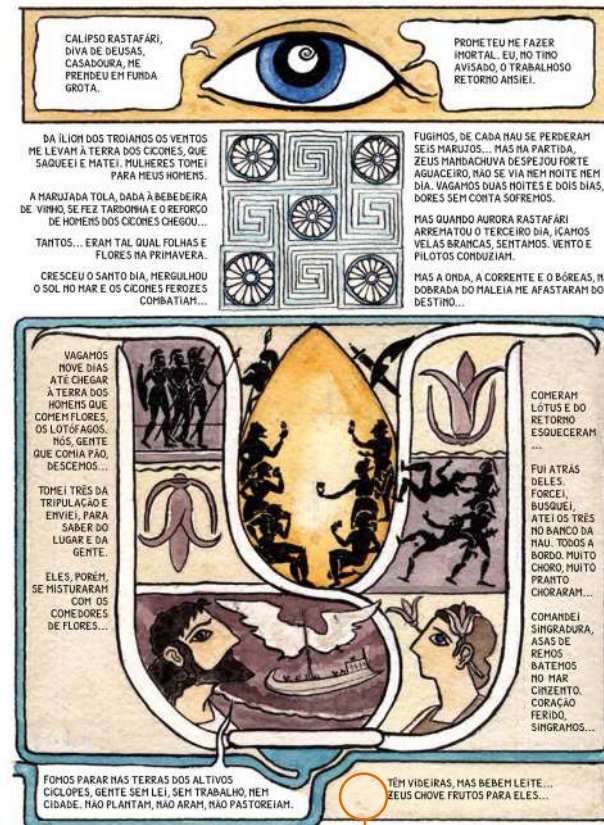
Telêmaco e Odisseus choram ao ouvir sua própria e triste história. O elo que os une foi proposto por Homero: ambos, pai e filho, irão escutar nesse trecho a história do **CAVALO DE TROIA**.

PÁGINA 30 E 31

OS AMORES DE ARES E AFRODITE

Traição e lealdade: a conjugação de imagens tecidas com os versos das modinhas populares brasileiras simula a rede invisível que o deus ferreiro, marido de Afrodite, teceu para prender o casal traidor.

O conteúdo dos versos selecionados vai do lamento que relata abandonos amorosos e paixões incontroláveis aos divertimentos pueris.

As modinhas, polcas e lundus escolhidos são *Atraente*, de Chiquinha Gonzaga; *Se me desses um suspiro*, de Joaquim Manoel da Câmara; *Bambino*, de Ernesto Nazareth; *Esta noite*, de José Francisco Leal; *Quem sabe?*, de Carlos Gomes e Francisco Leite de Bittencourt; *Vivandeira*, de José Januário Arvellos; e *Batendo a linda plumagem*, de Gabriel Fernandes da Trindade.

Odisseus, resiliente, dos muitos disfarces, que não queria falar o seu nome, por fim assume uma **IDENTIDADE**. Ao contar sua própria história, ele assume um lugar na sociedade.

O relato de Odisseus começa com os **LOTÓFAGOS**, comedores do lótus, e simboliza a falta de memória e perda de identidade.

PÁGINA 36

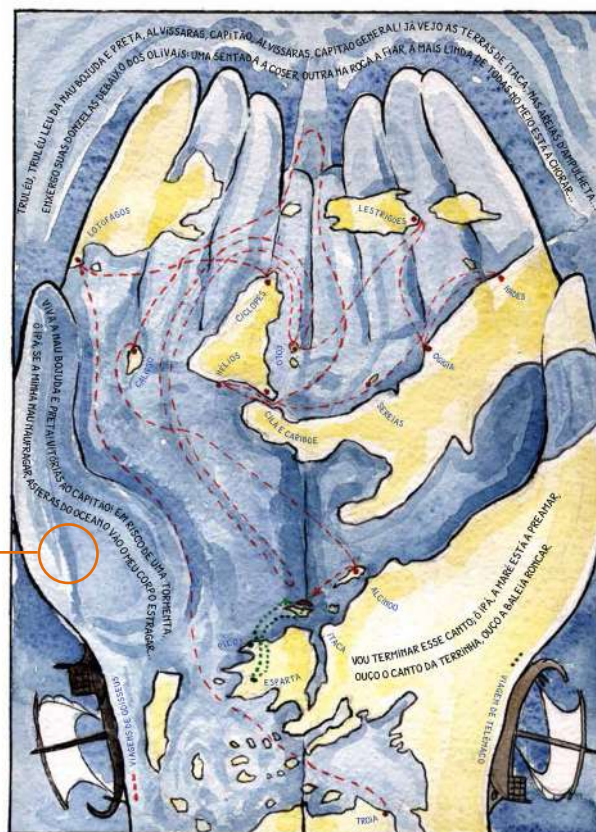
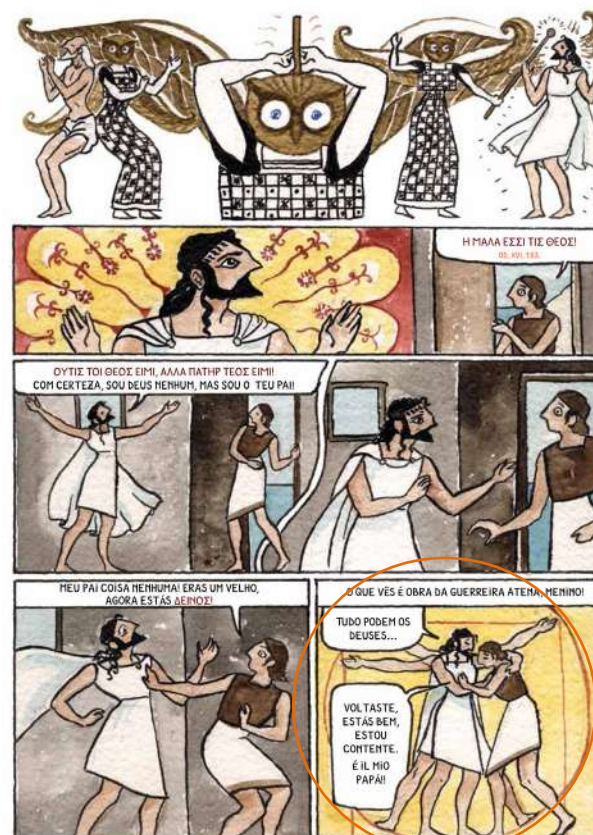
Hipérbole, exagero do desenho para visualizar o medo dos tripulantes. Odisseus enfrenta um problema maior do que ele com inteligência.

Interpretamos o **CICLOPE** (*cýclos* = círculo e *ópis* = olho, um olho circular) **POLIFEMO** (*poly* = muito + *phême* = fama) como uma metáfora do vulcão Etna, na Sicília, cenário do episódio em oposição à hýbris – o excesso, problema social e econômico.

PÁGINA 51

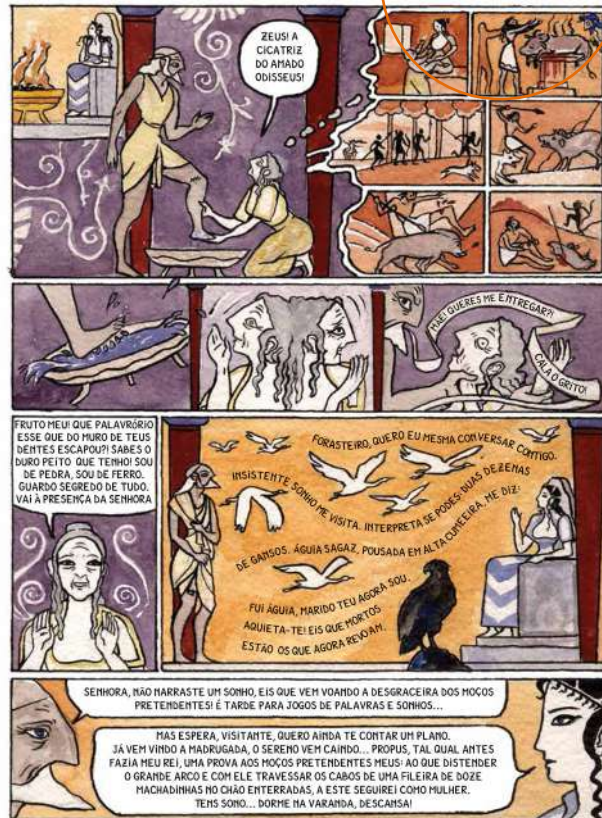
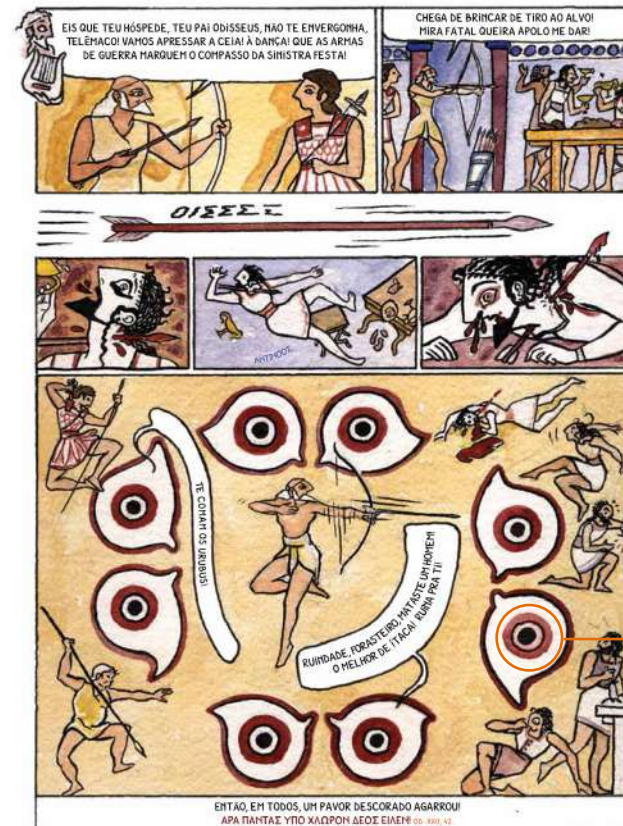
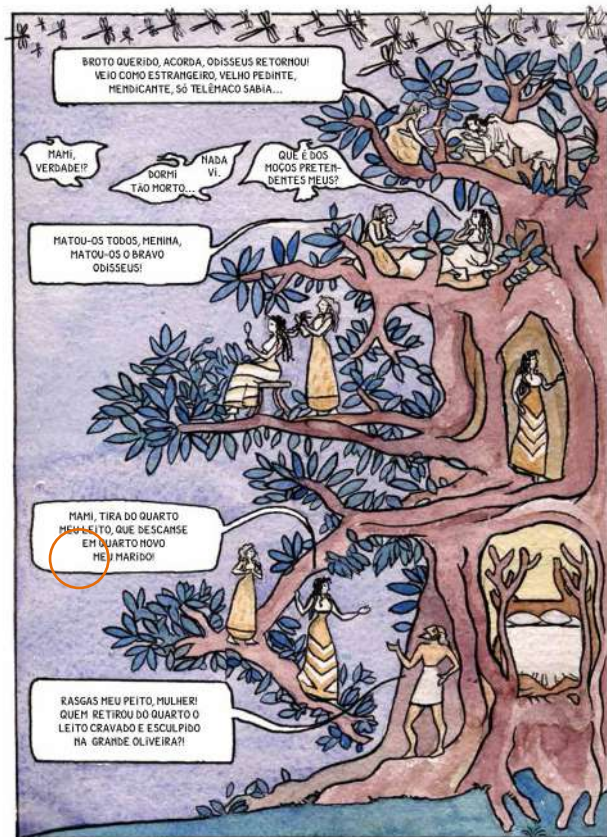
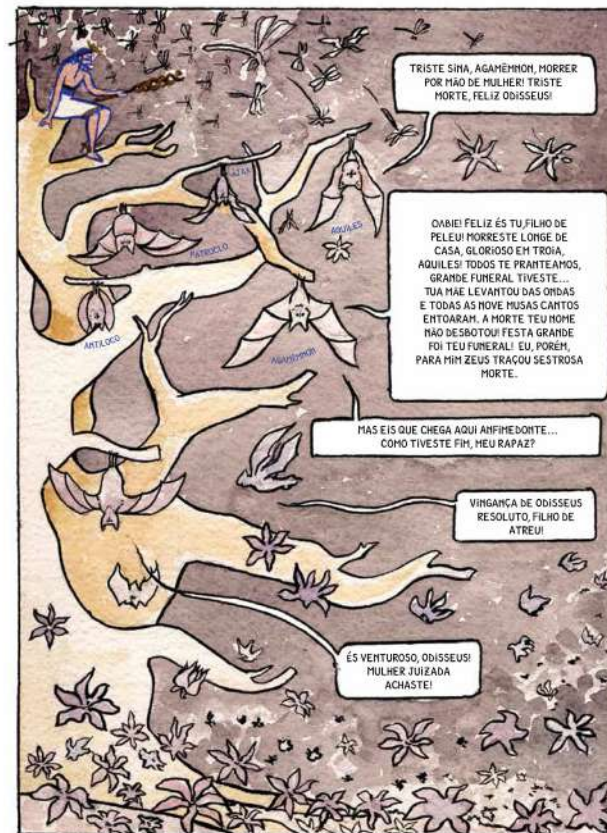
As **SEREIAS** representam o discurso vazio, contínuo e encantador. Odisseus vence pela continência: a lei que determina o limite, estratégica.

Na Grécia, as sereias eram pássaros com cabeça de mulher. A imagem remete ao vaso **SIREN** (480 a.C.)

Mapa das viagens de **ODISSEUS** e **TELÊMACO**, que alcança os limites do mundo então conhecido. É possível retomar, aqui, os exploradores do século XIX, que, na América do Sul, África e Pacífico procuraram o Eldorado, as fontes do Nilo e os últimos territórios inexplorados do mundo em busca de rotas comerciais.

As histórias se encontram. Numa nova metamorfose de Odisseus, Telêmaco vê o pai como um ser perfeito, exemplificado pelo homem **VITRUVIANO** de Leonardo da Vinci.

PÁGINA 68

PÁGINA 71

ANALEPSE (*flashback*) de Euricleia. A velha ama reconhece Odisseus por sua cicatriz. No conto maravilhoso esse sinal representa a superação de uma prova por parte do herói.

Na pintura cerâmica grega, a **REPRESENTAÇÃO FRONTAL** era associada à morte. Antes de irem à guerra os hoplitas, cidadãos guerreiros, faziam suas libações numa taça achatada. Quando o vinho acabava, deparavam-se com o olhar frontal e petrificante da Medusa que indicava a morte iminente. Escolhemos a representação frontal dos olhos de um vaso do Museu de Arte de Cleveland para caracterizar o massacre dos pretendentes.

PÁGINA 76

PÁGINA 77

A ÁRVORE

Nossa tradução uniu a árvore onde foi esculpida a cama nupcial de Odisseus e Penélope e a árvore sagrada do Anel de Nestor. Na página dupla, o lado dos vivos está mais colorido – cor de terra e cobalto –, e o lado dos mortos, esmaecido.

Guiadas por Hermes, as almas que abandonam os corpos voam para o reino dos mortos como libélulas, mariposas e morcegos. A estratégia teve como fundamento principal um artigo de Victor Montserrat sobre a presença dos artrópodes (cigarras, mariposas, abelhas etc.) na numismática greco-romana antiga.

IV. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, L. *Elas brigam como bichos e morrem por amor: as vivandeiras uma leitura de personagens femininas na literatura do sul*. Disponível em: < http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero31/elasbri.html>. Acesso em 10 mai. 2017.

BANDEIRA, M. *Antologia poética*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1980.

BARBOSA T. V. R. ; BAGNARIOL, P. *Odisseia de Homero em quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2013.

BARBOSA T. V. R. ; BAGNARIOL, P. *Ilíada em quadrinhos*. Belo Horizonte: RHJ, 2013.

BARBOSA, T. V. R.; GUERINI, A. *Pescando imagens com rede textual: Hq como tradução*. São Paulo: Peirópolis, 2012.

BENJAMIN, W. "A tarefa do tradutor em tradução de João Barrento". In: L. C. Branco. *Walter Benjamin: quatro traduções para o português*. Belo Horizonte: Fale/UFMG, 2008, p. 82-98.

BORGEAUD, P. "The Open Entrance to the Closed Palace of the King: The Greek Labyrinth in Context". *History of Religions*, vol. 14, n. 1, p. 1-27, 1974.

BORGES, J. L. "Kafka e seus precursores". In: *Outras inquisições. Obras completas*. vol. 2. São Paulo: Editora Globo, 1999.

CAMPBELL, Joseph. *O poder do mito*. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPOS, H. "Transcriar Homero: desafio e programa". In: VIEIRA, T. (Ed.) *Os nomes e os navios II: Homero, Ilíada*. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1999. p. 111-155.
________. "Para transcriar a Iliada: Homero". In: CAMPOS, H.; VIEIRA, T. (Ed.). *A ira de Aquiles: canto I da Iliada de Homero*. São Paulo: Nova Alexandria, 1994. p. 11-28.
________. *A arte no horizonte do provável*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.
________. "A tradução como instituição cultural". In: TÁPIA, M. NÓBREGA, T. (Orgs.) *Haroldo de Campos - transcriação*. São Paulo: Perspectiva, 2013. p. 207-210.

CARVALHO, M. M. *Vivendo a vida verdadeira: vivandeiras, mulheres em outras frentes de combates*. 2008. Dissertação. Universidade Nacional de Brasília (UnB). Disponível em <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/7790/1/2008_MariaMeireCarvalho.pdf>. Acesso em 10 de maio de 2018.

CORNELLI, G. "O belo antro e a grande oliveira: recepções da alegoria da caverna na tradição neoplatônica". *Educação e Filosofia*. v. 26, n. 51, 2012. p. 93-112.

DIAS, G. *I-Juca Pirama*. Antologia Poética. Rio de Janeiro: Agir, 1969.

DRUMMOND DE ANDRADE, C. *Antologia Poética*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1978.

ELIADE, M. *Mito do eterno retorno*. São Paulo: Mercuryo, 1992.

EVEN-ZOHAR, I. "Polysystem theory". *Poetics Today*, vol.1. 1979. p. 287-310.

FERNÁNDEZ-GALIANO, M. "Introducción". In: *Homero. Odisea*. Madrid: Gredos, 1983

HOMERO. *Odisseia*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

HOMERO. *The Odyssey of Homer*. W. B. Stanford (Ed.). London: St. Martins Press, 1959.
________. "*Odisseia*, a epopeia das auroras". In: Homero. *Odisseia*. vol. I, Porto Alegre: L&PM Pocket, 2011.

FLORES, H. A. H. *Mulheres na Guerra do Paraguai*. Porto Alegre: Editora Universitária da PUCRS, 2010. JAKOBSON, R. *Lingüística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1989.

FREIRE, P. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1982.

FRONTISI-DUCROIX F. *Du masque au visage*. Paris: Flammarion, 1985.

GENETTE, G. "O dia; a noite". In: BARTHES, R., JAKOBSON, R. (Org.). *Linguística e Literatura*. Lisboa: Edições 70, 1980. p. 43-61.

GUERINI, A.; COSTA, W. e TORRES, M. C. (Orgs.). *Literatura & tradução: textos selecionados de José Lambert*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2011.

MIRÓ, A. L.; PALMERIM, L. A. *Vivandeira*. Lisboa: J. I. Canongia & Cia, 1957.

MONSERRAT, V. J. "Los artrópodos en la numismática de Grecia y Roma clásicas". *Boletín de la Sociedad Entomológica Aragonesa* (S.E.A.), n. 50, 2009.

PAES, J. P. *Tradução: a ponte necessária*. São Paulo: Editora Ática, 1990.

RELLA, F. "Eros and Polemos: The Poetics of the Labyrinth". *Assemblage*, n. 3, p. 30-37, 1987.

SERRES, M. *Os cinco sentidos*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SILVA, J. N. *Himnos, canções e lundus tanto amorosos como sentimentais*. Rio de Janeiro: Garnier, 1878.